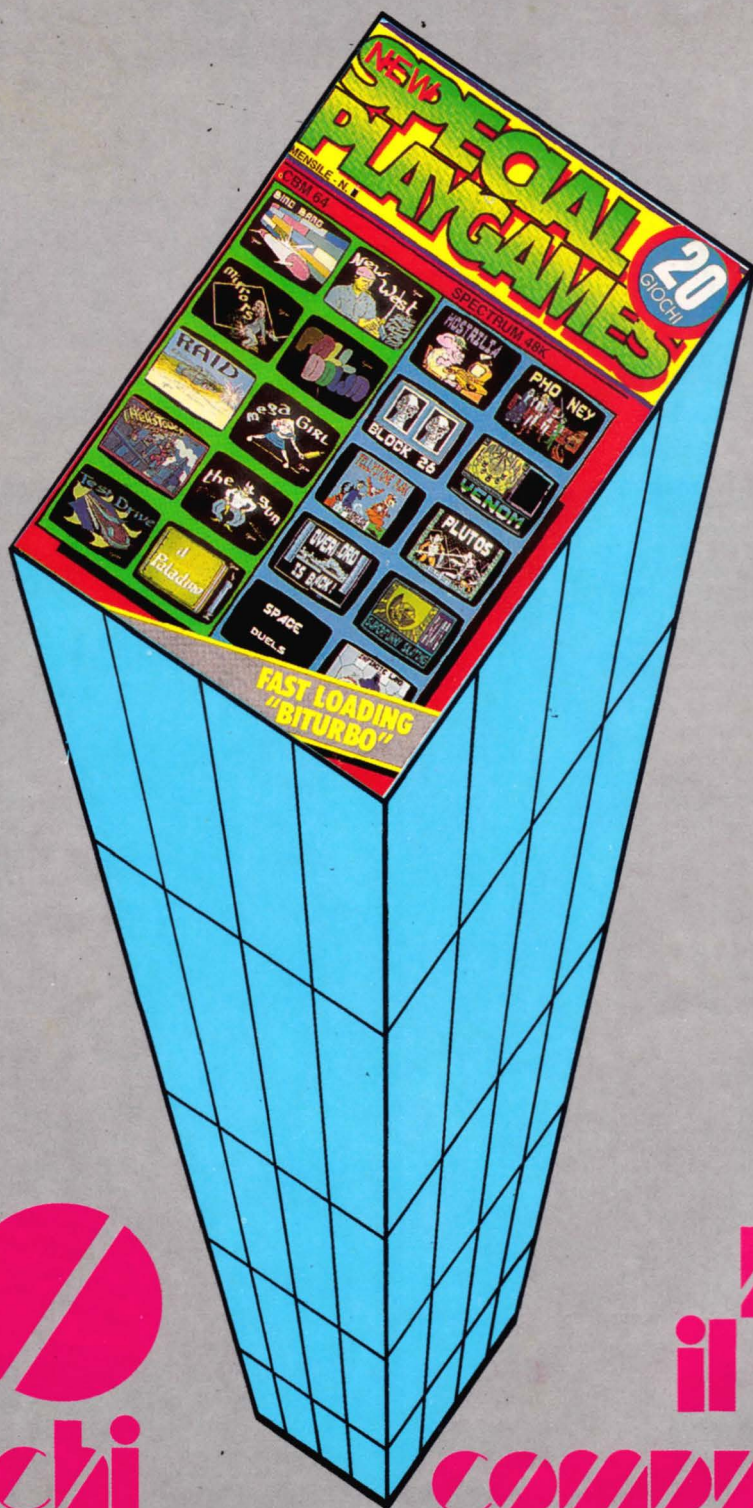
MENSILE ANNO V - N° 47

CBM 64

HIT PARADE

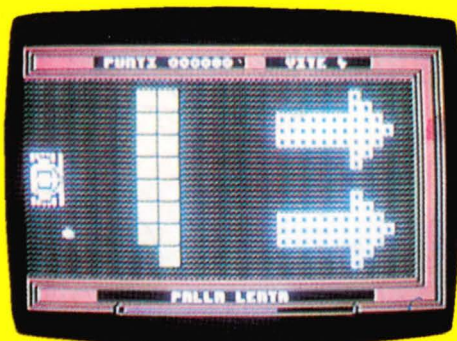
30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 BOUNDS
2 BIG EAT
3 MILITONS
4 GO!
5 RYTHM
6 FLOORS
7 FIREFLY
8 ANTI KILLING
9 BALL RIDER
10 TENNIS
11 GRANDE CORSA
12 ENTERPRISE
13 DELTA FORCE
14 HALF PENNY
15 BOXING
16 OZONE
17 SHIELD
18 RORIN
19 HONOUR
20 INSIDE
21 BYE
22 FLUSH
23 COLOR BRICKS
24 HOSTAGES
25 BING BANG
26 WRESTLING
27 SWORDMEN
28 AGENTE X
29 THE SKULL
30 SING SONG

VINCERE, VINCERE!

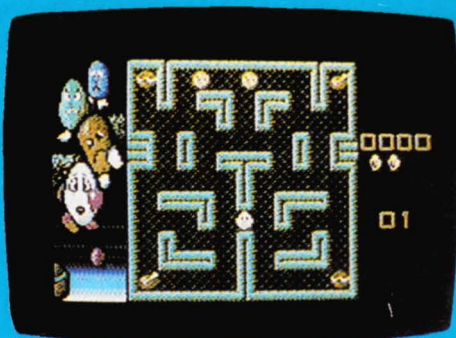
Se date retta a quanto vi diciamo nel titolo dovete prendere nota di tutti i consigli che vi diamo nelle tantissime recensioni dei giochi presenti sulla cassetta. Ma vi diamo anche molte informazioni sul campionato di *Dungeons & Dragons* che sta interessando sempre più giovani (e non). Un campionato che si rifà ai principali giochi di *D & D* che così tanto successo hanno avuto in Gran Bretagna e che in Italia solo da poco tempo hanno preso piede. Infine vi diamo anche alcuni consigli su *Die Hard*, il gioco dei veri ''duri''.

HIT PARADE N. 47 - Periodico mensile - Luglio-Agosto 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

BOUNDS

Uno strano gioco quello che vi viene presentato questa volta, è infatti un misto tra un gioco di arcade tradizionale (lo spara-spara, come si è soliti dire) e un gioco di riflessi determinato dallo squash. Vi trovate infatti a manovrare un carro armato che serve sia per abbattere gli aeroplani che cercano di distruggerlo, troverete anche una terribile astronave a forma di teschio, sia per far rimbalzare una pallina da ping pong che colpisce dei quadratini, che fanno vincere delle armi, o altri quadratini che compongono i nomi di alcune cose. Detto così sembra tutto abbastanza semplice, ma me lo racconterete dopo che avrete provato, proprio come me, a vedervela con degli aeroplani che arrivano inesorabili al bersaglio e la pallina che sfugge da ogni lato, confonderete facilmente i vostri proiettili con la palla.

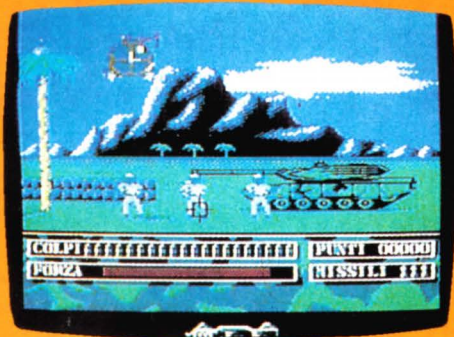
JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giù
SPAZIO	sparo/inizio gioco

BIG EAT

Il gioco dei fantasmi piaceva a tutti. Vi ricordate del poverino che doveva camminare nel labirinto per raccogliere le pastiglie lasciate cadere da un imprudente operaio, mentre veniva inseguito da fantasmi che volevano fargli la pelle? Anche nel nostro gioco abbiamo un poverino che deve inseguire e raccogliere il cibo di un fast food: patatine, panini ripieni, polli arrosto, bibite, ed anche qui il protagonista della nostra avventura è inseguito da fantasmini che cercano di fargli la pelle. L'unico modo che il nostro protetto avrà per farla franca è raccogliere tutte le cose di uno schema, in questo caso passa a quello successivo, oppure raccogliere la cosa fantasma che appare ogni tanto e che può essere utile per velocizzare il gioco, facendolo scappare più veloce, o meglio congela il suo avversario per un piccolo periodo di tempo.

JOYSTICK PORTA 2

F3	pausa
F5	ricomincia
RUN/STOP	fine gioco

MILITONS

Il vostro uomo è in una pessima situazione, dopo essere stato paracadutato dietro le linee nemiche dovrà affidarsi solo alla sua abilità nello sparare e nell'abbattere i nemici se vorrà rivedere il sole spuntare il giorno seguente. Avrà a disposizione un numero limitato di proiettili, che potrà fortunatamente incrementare colpendo le scorte che i suoi nemici lasciano incustodite sul campo. Avrà anche a disposizione alcuni razzi che saranno molto utili per abbattere i mezzi pesanti, aerei, semoventi, elicotteri, ma che sono in numero limitato e devono essere usati con parsimonia. Il vostro uomo dovrà anche stare attento a non ricevere troppi colpi o sarà lui a fare una brutta fine. In bocca al lupo è tutto quanto possiamo dirvi, tutto il resto dipende da voi.

JOYSTICK PORTA 2

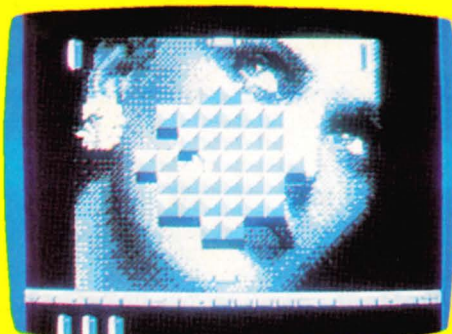
FUOCO inizio gioco
SPAZIO razzi

GO!

La vita sul pianeta Trosytron è molto ardua e pochi sono gli esploratori che sono riusciti a sopravvivere al loro periodo di ricognizione. Ma gli scienziati sembrano aver finalmente scoperto che cosa causa così tanti decessi ed hanno rifornito il nostro uomo con un nuovo sistema di difesa: un'arma laser in grado di sparare colpi singoli o raggi mortali, utilissimi per distruggere alcune rappresentazioni demoniache che possono però distruggere il nostro eroe. Prima di iniziare la sua avventura il nostro astronauta dovrà rifornirsi di alcune attrezzature speciali, ad esempio colpi multipli, riserve di energia, colpendo i contenitori a forma di occhio che appariranno dal terreno, seppelliti anni addietro come riserve di sopravvivenza per i futuri colonizzatori. Poi null'altro che la sua capacità di sopravvivenza ed abilità nel combattere potranno essergli utili per avanzare il più possibile, alla ricerca dell'ignoto.

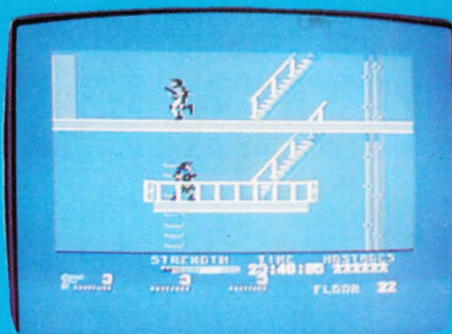
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
SPAZIO distruzione totale

RYTHM

Al ritmo di un tamburo una pallina si muove sullo schermo colpendo degli oggetti a forma di cubetto che coprono il volto di una fanciulla. Usando quattro respingenti che si muovono su quattro stecche ai lati della figura dovrai direzionare la pallina in modo che vada a colpire il suo bersaglio e fare in modo anche che non esca dal recinto altrimenti verrà persa. I cubetti che si disintegrano possono anche rilasciare delle sorprese piacevoli o spiacevoli a scelta e che imparerai nell'uso a distinguere. Se riuscirai a superare uno schema potrai passare a quello successivo, ovviamente più difficile. Ricorda che potrai anche scegliere tra diversi livelli di gioco a seconda di quanto ti sentirai preparato.

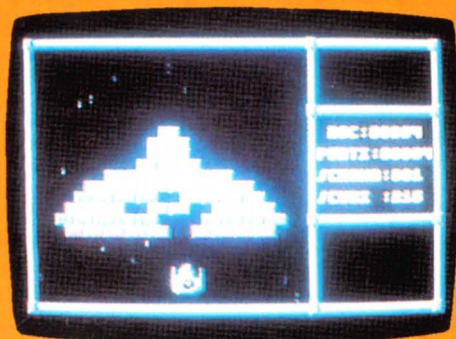
JOYSTICK PORTA 2

F1	normale
F3	novizio
F5	ubriaco
F7	due giocatori

FLOORS

Alcuni terroristi arabi hanno preso in ostaggio sei prigionieri e li hanno rinchiusi in una fabbrica nei pressi del mar Baltico. Tu hai avuto la soffiata di dove si trovino in realtà e in qualità di agente segreto assaltatore hai avuto l'incarico di ritrovare gli ostaggi e riportarli sani e salvi a casa. Sarai munito di una pistola magnum, ma con un numero limitato di proiettili, conservali o trova il modo di procurartene altri. Alcune porte sono delle trappole perché esplodono facendoti dei danni, altre possono venir aperte con delle carte di riconoscimento e dovrai perciò procurartele. Ma attento, tutta la zona è presidiata da terroristi che non ci metteranno molto a trovarti e a farti la pelle. Muoviti in continuazione e attento a non farti acciuffare, perché gli ostaggi dipendono da te. Ah, non dimenticare che anche il tempo ti è nemico.

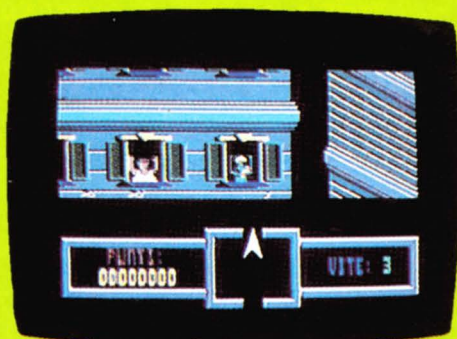
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

FIREFLY

Siamo nel futuro dove i mattoni delle case non si abbatteranno più a colpi di piccone, o al massimo con la dinamite come si fa ora, ma a colpi di laser a bordo di navette spaziali. Scherzi a parte siete proprio un pilota di un astrocaccia che ha il compito di abbattere, schema dopo schema, tutti i mattoncini che compongono un disegno. Ogni tanto dai mattoncini distrutti cadono dei punti di domanda, che possono dare sorprese di tipo molto differente: scudi energetici veramente utili, maggiore potenza di fuoco o addirittura invertire i movimenti della vostra joystick. Se poi pensate che il vostro lavoro possa essere troppo facile ecco degli strani elementi a forma di croce che cercano di colpire la navetta e che la distruggono poco a poco. Chissà a quale schema giungerete?

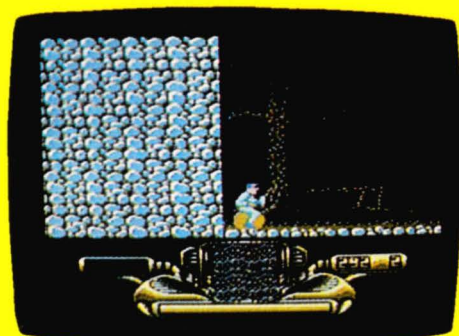
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

ANTI KILLING

La città è piena di malviventi, in ogni angolo delinquenti sequestrano, rubano, ammazzano, sembra impossibile vivere. Da qualche tempo poi i delinquenti si introducono nelle case, prendono ostaggi e minacciano di ucciderli per non essere catturati. È stata allora istituita una squadra speciale di tiratori scelti che si appostano come cecchini sui tetti delle case opposte a quelle dove si sta compiendo il misfatto per eliminare gli assassini prima che lo facciano loro. Tu fai parte di una di queste squadre e dovrai dimostrare lucidità di nervi e prontezza di riflessi per non uccidere gli ostaggi e non venire ucciso. Anche dalle tue mani dipende il futuro della città.

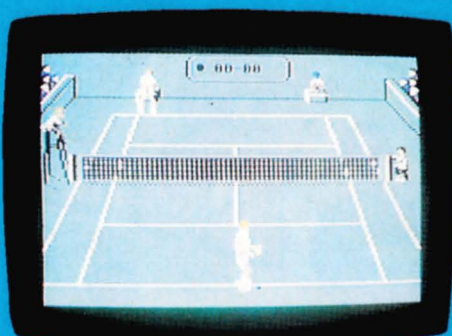
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
Q/W cambio velocità

BALL RIDER

Una gara veramente molto particolare è quella che vi troverete a giocare durante la nostra avventura. Vi troverete infatti a bordo di un pallone che dovrete far rimbalzare per avanzare nel percorso e per superare i vari ostacoli che si presentano alla vostra vista. Non solo dovrete sparare per eliminare le immonde creature che infestano il percorso e le varie grate messe sulla vostra strada per ostacolarvi il cammino. Lo scopo tuttavia è molto semplice: raccogliere i vari pezzi che compongono una coppa e che sono indicati sullo schermo sul manubrio della vostra "palla". Attenti a non toccare cose acuminate o il vostro mezzo di locomozione scoppierà lasciandovi appiedati e a non entrare troppo in contatto con scheletri, gnomi, spiriti maligni o per voi sarà la fine. Terminato uno schema quello successivo sarà più difficile. Fate attenzione avrete anche un tempo limite.

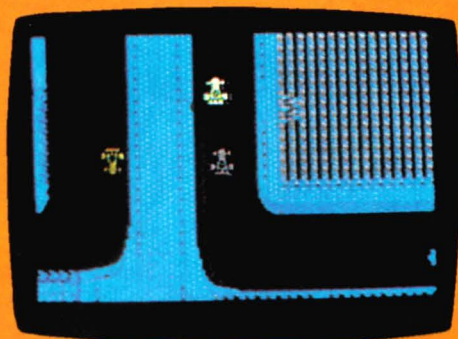
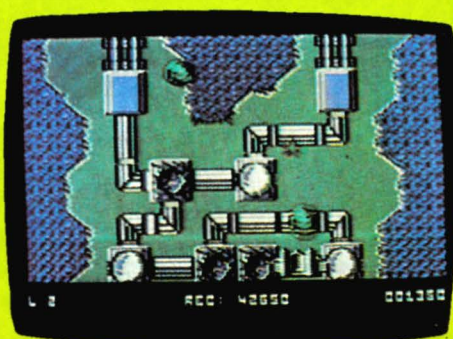
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

TENNIS

Un bel gioco del tennis è quello che vi proponiamo questa volta, potrete giocare in vari modi: il classico torneo, per impratichirvi, per migliorare le vostre capacità. Nel torneo le regole sono quelle abituali e ben note a tutti, dovrete cercare di aggiudicarvi il maggior numero di set per ottenere la vittoria nella partita e quindi sbaragliare il vostro avversario. Negli altri modi dovrete invece provare all'infinito la battuta, il rovescio e le altre mosse per meglio poter affrontare i vostri nemici. Il gioco è molto reale e vedrete che vi appassionerà.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
per colpire

GRANDE CORSA

Siedi alla guida della tua auto preferita e preparati a portare a termine la grande corsa nel minor tempo possibile. Puoi accelerare, rallentare e sterzare per riuscire a battere i tuoi avversari. Fai molta attenzione a questi ultimi perché sono sempre pronti a cambiare traiettoria per provocare collisioni e farti perdere tempo prezioso. Gli scontri con le altre automobili non sono fatali, ma ti fanno rallentare, come pure le uscite di strada. Tuttavia in entrambi i casi la tua vettura riporterà inevitabili danni per riparare i quali ti sarà concesso un po' di tempo. In questa fase dovrai essere pronto ad individuare le parti meccaniche più danneggiate ed affrettarti a ripararle del tutto o almeno parzialmente.

JOYSTICK PORTA 2

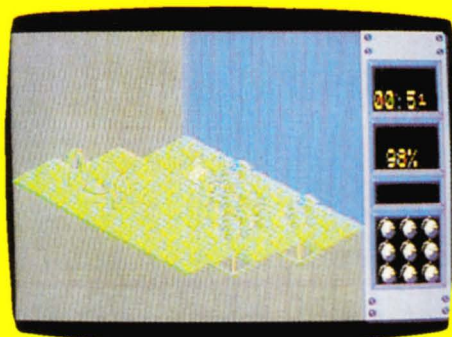
1..8	numero auto e inizio patita
RETURN	inserire pausa
SPAZIO	disinserire pausa

ENTERPRISE

Sali a bordo della astronave Enterprise per compiere una audace missione: attaccare le installazioni nemiche situate in una agguerrita fortezza fluttuante nello spazio. Il tuo compito è distruggere le basi nemiche, le postazioni radar, i ponti... e ovviamente difenderti dall'attacco implacabile degli alieni. Spara più volte col tuo cannone laser per riuscire a polverizzare meteoriti, velocissimi cubetti e navi nemiche delle forme più svariate, ma non dimenticare mai che il tuo scopo primario è rendere inoffensivi i tuoi avversari distruggendone le installazioni e gli armamenti.

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica/effetti sonori
F3	inserire/disinserire pausa
F5	fine partita
SPARO	inizio partita

DELTA FORCE

Sull'isola di Thermal ha sede una delle più pericolose corporazioni mondiali, il cui scopo è produrre e distribuire armi ed altri equipaggiamenti di alta tecnologia militare a chiunque sia in grado di pagare e che non tiene quindi in alcun conto le considerazioni morali. Il consiglio mondiale ha deciso di distruggere tale organizzazione e la tua squadra è stata scelta per portare a termine questa missione. Il tuo compito consisterà innanzitutto nel cercare di distruggere il tallone di Achille dell'isola ossia i reattori esterni. Poi nel riuscire a penetrare sull'isola usando una motocicletta o un deltaplano, al quale potrà essere poi applicato il motore, scovare le munizioni e radere al suolo quanti più edifici operativi ti sarà possibile. Ricorda che per decollare con il deltaplano dovrai arrivare in cima ad un precipizio, voltarti e lasciarti cadere nel vuoto.

JOYSTICK PORTA 2

SHIFT	Bombe

HALF PENNY

Un gioco insolito nel quale avrete la possibilità di muovere dei personaggi, combinando le loro azioni per rapinare la banca e spartire il denaro.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO/SPAZIO	salta
O	sinistra
P	destra
E	entrare
1	muratore
2	moglie
3	meccanico
4	idraulico
5	elettricista

BOXING

Ecco l'occasione per disputare un incontro di boxe con un amico o il computer. Non dimenticarti di dosare l'adrenalina che dà energia ai concorrenti.

JOYSTICK PORTA 2

1-2	nr. giocatori
1-2-3-4	energia
RESTORE	riparte

OZONE

Sei uno scienziato astriano, hai da poco terminato i tuoi difficili studi alla accademia superiore e ti viene affidato un incarico di media importanza. Dovrai disinfestare tre pianeti della Confederazione da alcune strane capsule depositate, forse con scopi belligeranti, da alieni non appartenenti alla Aggregazione degli Stati Interplanetari. Munito di un jetpack vieni depositato sulla superficie del primo pianeta e qui dovrai mantenere la tua temperatura corporea in una media stabile per non morire alternandoti tra il viaggiare in alto e in basso, seguendo le indicazioni del computer per cercare le capsule che si trovano sulla superficie e che dovrai distruggere. Ma non basta su questi pianeti vivono delle forme di vita ostili che al contatto faranno aumentare la tua temperatura e che potrai però distruggere. Terminata la disinfestazione sul primo pianeta, passerai al seguente e così via. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

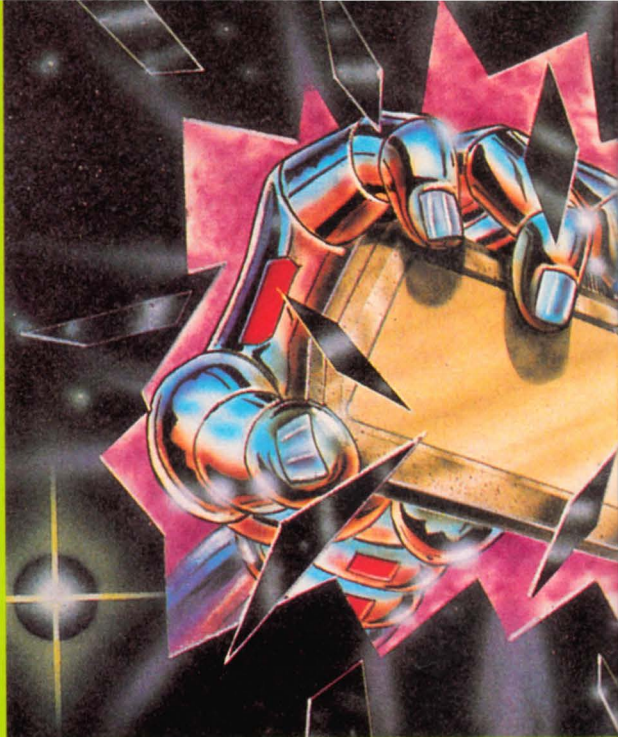
FUOCO	inizio gioco

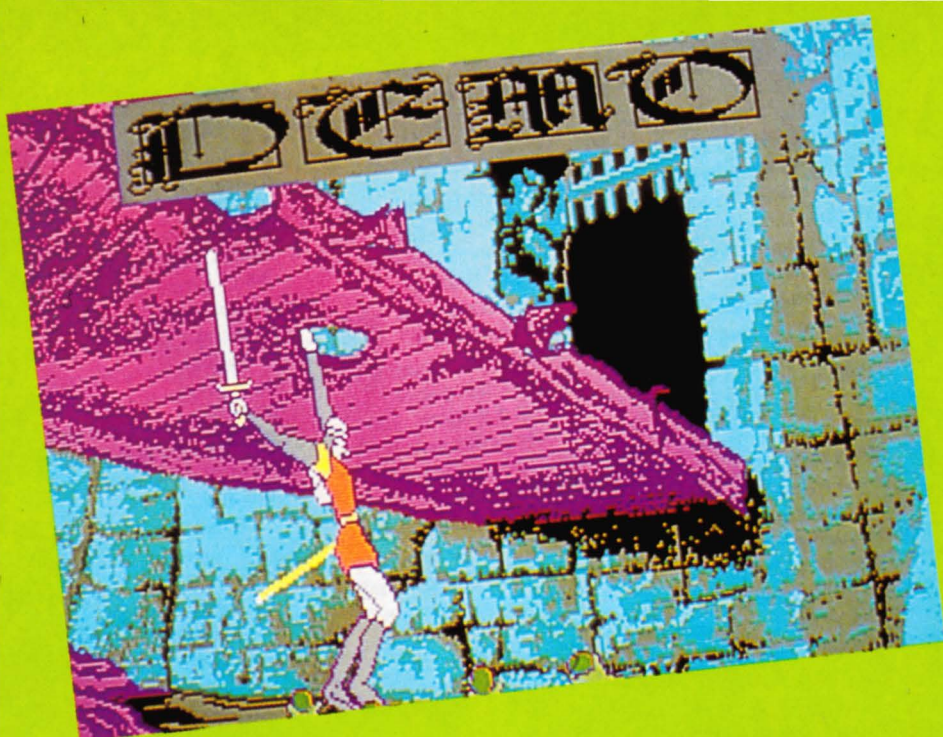
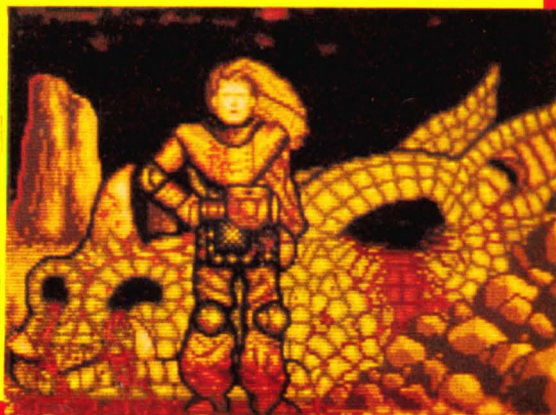
DUNGEONS & DRAGONS

ANCHE IN ITALIA

Una grande avventura fantasy ha attraversato l'Italia: a Roma si è svolto il terzo campionato nazionale di Dungeons & Dragons. Organizzare un Campionato di Dungeons & Dragon, come di qualsiasi altro gioco di ruolo, richiede una straordinaria mobilitazione di risorse non solo organizzative. La natura stessa del gioco impone infatti che le avventure proposte ai giocatori siano del tutto inedite, in modo che ciascuna squadra in lizza debba confrontarsi ogni volta con situazioni nuove e imprevedibili. Solo così infatti sarà possibile avere criteri di valutazione obiettivi ed imparziali. Nasce quindi da questa necessità il grande sforzo degli organizzatori che in tutta Italia devono provvedere a scrivere ex-novo ogni avventura che verrà utilizzata nel corso del Campionato.
L'Associazione Arcadia, che raccoglie a livello nazionale gli animatori specializzati nei giochi di ruolo, ha coordinato quest'anno il lavoro di un gruppo di esperti che propone ai giocatori di Roma e Milano una vera e pro-

pria "campagna", ossia una serie di avventure coordinate tra loro da un unico tema conduttore: un progetto ambizioso e complesso mai tentato prima nelle altre edizioni del Campionato. Le prime sette avventure sono state utilizzate a livello regionale per laureare i campioni lombardi e romani e selezionare le squadre per le semifinali nazionali. L'ottava avventura ha fornito lo scenario in cui si sono confrontati, oltre ai romani e ai lombardi, anche i vincitori di tutte le altre selezioni regionali. L'ultima avventura, infine, è stata terreno di scontro per la finalissima a Roma del 27 maggio nel corso di un week-end dedicato interamente al gioco epilogo di AGONISTIKA 90.
L'associazione genovese Labyrinth, per valorizzare l'eccezionale sforzo creativo che nell'ambito del Campionato porterà all'ideazione di decine di avventure inedite, si è fatta promotrice di un concorso letterario per premiare il migliore tra i lavori proposti, la cui pubblicazione sarà garantita dal Coordinamento Nazionale di Agonistika. La giuria, co-

stituita a livello nazionale con i nomi più noti nel mondo del gioco di simulazione, conferirà inoltre altri premi speciali.
Il Campionato di "Dungeons & Dragons", il capostipite dei giochi di ruolo edito in Italia dall'Editrice Giochi di Milano, ha raccolto l'anno scorso 1.200 iscritti in 12 città italiane. Si è concluso, al termine di un'emozionante finale in simultanea, con la vittoria della squadra dei FAYER, un gruppo di giovanissimi studenti romani.
Quest'anno, giunto ormai alla terza edizione, il Campionato si svolgerà in ben 22 località e si è concluso con una finale a Roma, nel corso di un week-end completamente dedicato al gioco. Il campionato è organizzato a squadre di sei persone.
In collaborazione con l'Associazione Arcadia, che raccoglie nelle maggiori città un gran numero di arbitri e di appassionati del settore; con numerosi gruppi e associazioni locali, club e negozi specializzati.

CHE COS'È DUNGEONS & DRAGONS

È il capostipite della famiglia dei "giochi di ruolo", un modo di intendere il gioco completamente diverso da quello a cui siamo abituati. Tabellone e pedine non sono necessari, anche se spesso vengono usate bellissime miniature e plastici in scala per ottenere un maggiore realismo. L'azione si svolge in un tipico ambiente "fantasy", cioè in una specie di Medioevo nordico che si richiama al "Signore degli Anelli" e alla saga di "Conan il Barbaro". Ciascun giocatore assume il ruolo di un personaggio immaginario (ci sono cavalieri, elfi, orchi, maghi, ecc.) i cui attributi fisici e caratteriali sono determinati, in accordo con le regole del gioco, in parte casualmente e in parte per libera scelta. Sotto la maschera, gli abiti e le insegne di un personaggio "creato", il

giocatore partecipa ad avventure simulate e vive le storie fantastiche appositamente elaborate da un Direttore di Gioco che qui chiameremo Dungeon Master.
Ritrovare tesori, acquisire conoscenze, stanare ed uccidere mostri, liberare principesse, superare con la propria abilità e con l'aiuto della fortuna ostacoli e situazioni apparentemente senza via d'uscita, tutto questo diventa possibile intorno ad un tavolo con DUNGEONS & DRAGONS, con l'inventiva e la fantasia del Dungeon Master come unica limitazione. La partita si trasforma così in un romanzo, o se si vuole, in un'azione scenica in cui i personaggi/giocatori diventano attori e Dungeon Master sceneggiatore e regista. Va notato che, contrariamente a quanto accade abitualmente in qualsiasi gioco, dal tresette agli scacchi, al wargame, in D&D non viene esaltata la competitività, ma, al contrario, la collaborazione tra i giocatori. Essi infatti formano una vera e propria compagnia di ventura, ognuno con le proprie caratteristiche, pregi e difetti, e tutti insieme si battono per raggiungere l'obiettivo prefissato dal Dungeon Master.
D&D è stato inventato negli Stati Uniti nel 1974, quasi per caso, nel corso di una ricerca che gli autori stavano facendo sui metodi e le tecniche del wargame tridimensionale. In brevissimo tempo D&D si è imposto sul mercato, vendendo negli USA oltre svariati milioni di copie e facendo della TSR, la società che ne possiede i diritti e ne cura la commercializzazione, uno dei giganti dell'industria americana del gioco. In pochi anni D&D ha superato le frontiere, è sbarcato in Europa e la TSR ha aperto una filiale in Inghilterra. L'edizione francese risale al 1983 ed infine arriva il turno del nostro paese che vede apparire D&D in italiano nel 1985 ad opera della Editrice Giochi, che in seguito ha pubblicato anche due set di regole aggiuntive (expert e companion set) e vari moduli di avventura.

"LE LACRIME DI RATES" UNA SAGA PER D&D

Olaugh-Sah-Rah, l'Impero dei sopravissuti, è ormai in declino. Non esiste più un'autorità centrale in grado di governare ed ogni feudo è diventto una specie di stato indipendente. Ai confini occidentali si ammassano le orde dei Goblin e degli Orchi dominate dal Sovrano della Stregoneria, Shub-Mar. Solamente un Impero unito sotto un'unica corona potrebbe contrastare una simile invasione. Il solo modo di ristabilire questa unione sarebbe quello di ritrovare la corona con incastonate le Lacrime di Rates, simbolo del potere imperiale. Purtroppo si è persa da tempo la memoria del luogo dove Le Lacrime di Rates sono custodite e solo recuperando alcuni oggetti sparsi per tutto l'impero si potrebbe risolvere il mistero...

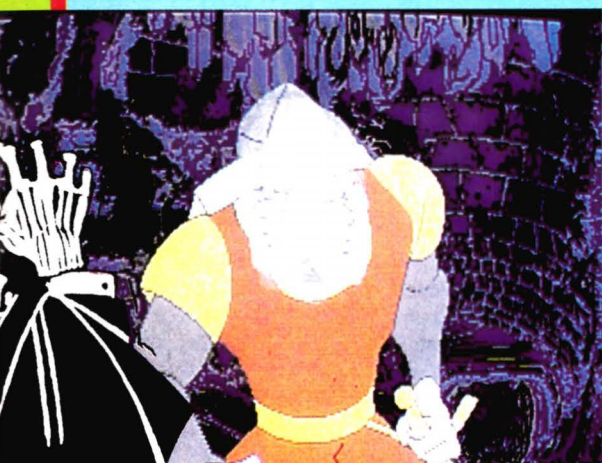
Ed è appunto alla ricerca di questi oggetti che sono partiti i personaggi impersonati dai giocatori impegnati nel Campionato di Dungeons & Dragons. Una ricerca dunque è l'argomento delle prime sei avventure della campagna intitolata "Le Lacrime di Rates", ideata da Marco Perez e realizzata da un gruppo di esperti coordinati dall'Associazione Arcadia. Le avventure si intitolano: "il popolo delle grotte" di Lorenzo Cammoranesi, "La Maledizione di Skuw" di Marco e Tim Casolino, "Alla ricerca della runa perduta" di Pier Maria Maraziti, "Le ultime lacrime di Rates" di Andrea Pasanisi, "Il flagello di Sah-Rah" di Fabrizio Ridolfi, "Il mistero degli Raysh" di Nicola Zotti.

Sapere dove è nascosta la corona non significa ancora possederla, ma questo potente e antichissimo oggetto ritornerà finalmente alla luce. In "Una questione di principio di Mauro Cammoranesi, l'avventura scelta per le finali regionali di Roma a Milano.

Il nemico però non dorme: vanificare il perfido inganno di Shub-Mar spetterà ai vincitori delle selezioni regionali che confluiranno, insieme ai migliori tra i romani e i milanesi, nelle semifinali nazionali. L'avventura si intitola "Doppio scambio" ed è opera di Pier Maria Maraziti e Andrea Pasanisi.

Tuttavia la guerra è inevitabile, gli Uomini dell'Impero devono unirsi sotto la Corona delle Lacrime e combattere gli invasori.

A tali avvenimenti e al compiersi di un'antica profezia si sono trovati partecipi i giocatori giunti alla finalissima nazionale, nell'avventura denominata "La notte dell'armonia", uscita dalla fertile penna di Marco Perez.

DOVE GIOCARE CON AGONISTIKA

PIEMONTE
- Game Centre, Via Lagrange 15, 10123 Torino, Tel. 011/512576
- Lords of Dragons (Ciro Sacco 011/835009 - Dante Bianchi 011/4150842).

Walter Obert 011/9064307

LOMBARDIA
- Orefici, Via Gigante 3, 20148 Milano, Tel. 02/4048386
- Nico Gandolfi 02/33103361

VENETO
- UISP, Via Loredan 26 (ore 15-19), 35131 Padova

Emanuele Oriano 049/8800013, Daniele Pagnotti 049/8718324
- Antica Osteria da Codroma, Dorsoduro 2540, 30123 Venezia, 041/5204161

Leo Colovini 041/5282858

FRIULI VENEZIA-GIULIA
- I Cavalieri dell'Esagono, c/o Società Scacchistica Triestina, Via Tarabocchia 3, 34125 Trieste, 040/764433

LIGURIA
- Labyrinth, Vico S. Antonio 5-3/a, 16126 Genova, 010/295610

EMILIA-ROMAGNA
- Club 3M, Via Viterbo 82, 41100 Modena, 059/216368
- Hobbit Club, Via Diamantina 20, 44100 Ferrara (mar-mer-gio-dom ore 21-24)

Luca Bruttomesso 0532/732009
- Simulazione & Fantasy c/o ARCI biliardo, V.le De Gasperi 46, 42100 Reggio E. Tel. 0522/557081 - Fabrizio Ferrari 0522/430644
- Centro Giovanile "Lo Specchio", Via Palareti 1, 47100 Forlì, Tel. 0543/60526
- PTB giocattolo, Corso Repubblica 134, 47100 Forlì, 0543/32435

TOSCANA
- Lo Stratagemma, Via Giusti 15, 50143 Firenze, Tel. 055/2477655 Alessandro Ivanoff 055/352858
- Strategiochi, Via S. Andrea 15, 56100 Pisa, 050/542590
- Strategiochi, Via S. Francesco 205, 55049 Viareggio (LU), 0584/46360 - Simone Peruzzi 0584/51420

UMBRIA
- La Libreria, Via Oberdan 52, 06100 Perugia, 075/65057

Andrea Aliboni 075/65089 - Stefano De Francesco 075/799202

MARCHE
- Circolo Pickwick, c/o Luca di Noto, Via Pergoli 7, 60017 Falconara M. 071/910536

ABRUZZO
- Giocattoli Patriarca, C.so Marrucino 50, 66100 Chieti, 0871/348664

Luigi Sbaffi 0871/560786, Tommaso D'Alessandro 0871/937095

LAZIO
- Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5, 00184 Roma, 06/6787761
- Gian Maria Gonzini, Via E. Fermi 26, 04024 Gaeta (LT), 0771/465232

CAMPANIA
- Diego Di Dato, III Trav. D. Fontana 41, 80128 Napoli, 081/5467559

PUGLIA
- Alessandro Cingolani, Via Gabrieli 25, 70125 Bari, 080/5227128

SICILIA
- Dario Mangano, Viale Strasburgo 285, 90146 Palermo, 091/6883593
- Fabio Pellegrino 091/345127
- Giacomo Sanguedolce, Via Redentore 39, 93100 Caltanissetta

DIE
HARD

Nel nuovo edificio degli uffici della Nakatomi Corporation è il momento della festa di Natale. Gli impiegati e lo staff si scambiano gli auguri al 32° piano del loro altissimo quartier generale; mangiano, bevono e ballano per tutta la notte, senza sospettare che una organizzazione terroristica è riuscita a superare i sistemi di sicurezza dell'intero edificio, ha bloccato le porte ed è sul punto di farsi largo per partecipare alla festa, facendo fuoco con le armi.
Guidati da un certo Hans Gruber, i terroristi vogliono ottenere i 600 milioni di dollari di

valore delle obbligazioni al portatore che sono conservate all'interno delle sette camere di sicurezza della compagnia, altrimenti faranno un massacro. L'idea era perfetta. Quasi.
All'interno dell'edificio c'è John McClane, un funzionario fuori servizio della polizia di New York, che è venuto a trovare sua moglie, Holly. Non avendo con sé niente di più della sua pistola d'ordinanza, si infila velocemente nel bagno del 32esimo piano per cercare di valutare un po' la situazione. E che situazione!
L'unico modo per riuscire a salvare gli ostag-

gi e sventare il piano dei terroristi consiste nel disattivare il sigillo di sicurezza che blocca la porta che conduce sul tetto. Dopo essere arrivato sul tetto, deve riuscire a passare sull'edificio di fronte e da lì sfondare il vetro della finestra per raggiungere il livello 33 degli uffici della Nakatomi, superando la Board Room per raggiungere il li-

vello 34, quindi tornare sul tetto prima di scendere aggrappato ad uno dei piani inferiori per afferrare il capo, Hans.
In tutto l'edificio sono distribuiti altri terroristi che devono per forza essere eliminati, sia per impedire loro di uccidere McClane sia per raccogliere le armi e gli altri oggetti utili che essi hanno su di sé. Una barra verticale ti indica il livello di energia di McClane, e diminuisce ogni volta che il poliziotto riceve un colpo o un pugno da parte di un terrorista. È possibile ottenere dell'energia supplementare con il kit del pronto soccorso che trovi nel livello 32, oppure mangiando il cibo che trovi sul corpo di alcuni dei nemici. Quando raggiunge Gruber, McClane scopre che quel dannato tiene la pistola puntata su Holly, l'ordine del giorno è di possedere una pistola molto precisa.
L'aspetto più straordinario di quella che avrebbe potuto essere un'avventura di arcade quasi nella media, è il meraviglioso sistema grafico 3D che è stato utilizzato in **Die Hard**. Ogni locale è disseminato di tavoli, seggiole e altri mobili da ufficio, e anche se questi oggetti sono lì solo per ornamento e non è possibile agire su di essi, aumentano decisamente l'atmosfera e l'impressione di realismo del gioco.
L'aggiornamento dei fotogrammi è molto veloce e il tuo personaggio risponde rapidamente ai movimenti del joystick o della tastiera. Visto che le pallottole sono disponibili in quantità limitata, McClane è anche capace di lottare disarmato e questo è utile quando deve affrontare un terrorista che non porta armi, ma diventa un po' più duro quando deve confrontarsi con un cattivo Uzi-packing.
Ecco perché in **Die Hard** sono presenti anche problemi di strategia, che significa che deve decidere se ti conviene prendere a calci malvagi, rischiando di perdere energia, o semplicemente far fuoco su di loro nella speranza di riuscire a trovare, più avanti nel gioco, altre munizioni.
In questi ultimi tempi gli home computer hanno visto un po' un'ondata di prodotti di qualità, in una certa varietà di generi. Per citarne solo due posso ricordare l'imponente **Indi 500** e quello che sto esaminando ora, **Die Hard**, eccellente dal punto di vista grafico, per non parlare dell'ottima giocabilità. L'unico peccato è che proprio il personaggio principale e, in realtà, l'individuo del box, non assomigli per nulla a Bruce Willis, protagonista del film legato alla trama del gioco.

Carlo Barigazzi

SHIELD

Sul pianeta Astergon ha sede una famosissima base scientifica nella quale vengono portati avanti studi molto importanti per tutta la comunità. Questa base per la sua particolare unicità nel sistema solare è stata protetta da una cupola quasi impenetrabile. Gli alieni hanno però scoperto una debolezza nel suo sistema di difesa e lanciano bombe a tutto spiano nel tentativo di distruggerla ed impossessarsi quindi dei segreti risultati degli esperimenti. Con il tuo vevivolo non potrai distruggere i missili corazzati a colpi di mitragliatrice, l'unico modo per spazzarli via è quello di depositare nello spazio delle mine, che urtate dai missili li facciano andare in mille pezzi. Riuscirai nel difficile compito?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

RORIN

Siamo nell'anno 2095 alcune creature aliene nemiche della Confederazione Intergalattica hanno occupato una base umana spaziale chiamata Rorin. Dopo parecchi mesi gli umani sopravvissuti sono finalmente riusciti ad approntare un combattente alieno chiamato DX 11. Ora è il tuo turno di metterti alla guida di questa gigantesca astronave e combattere contro i nemici. Sorvola il territorio occupato dagli alieni e distruggi tutto quando ti è possibile, evitando accuratamente i caccia nemici che cercheranno in tutti i modi di ostacolarti ed abbatterti. Ricordati di raccogliere le ulteriori forniture di munizioni che potrai beffardamente rubare al tuo avversario. In bocca al lupo!

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio gioco

HONOUR

Ti trovi nell'aeroporto nemico, pronto per salire su un caccia, che naturalmente dovrai rubare, e ritornare a casa dopo aver portato a termine una missione molto importante, i cui risultati sono solo nella tua mente. Ma proprio quando tutto sta per finire ecco che inizia il difficile: il nemico ti scopre e farà di tutto per impedirti di prendere il volo. Spara quindi a più non posso distruggendo tutto e tutti. Per gli uomini basterà il mitra, ma per gli elicotteri dovrai usare il lancia-razzi. Quando poi ti sembrerà di essere senza rifornimenti di munizioni potrai semplicemente attingere a quelli che i tuoi nemici hanno inconscientemente lasciato alla tua portata. Chissà se riuscirai a fuggire e a portare i tuoi segreti al quartier genereale!

JOYSTICK PORTA 2

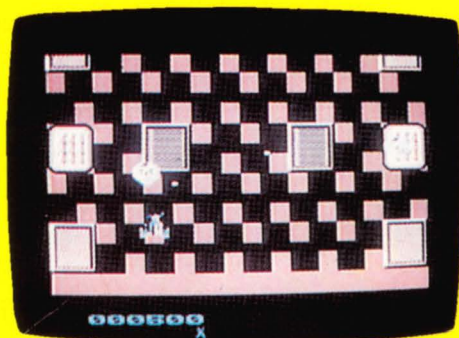
FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	lancia razzi

INSIDE

Vi trovate con la vostra astronave all'interno di una specie di caverna di enormi dimensioni. Questa caverna sembra però di fattura umana o quanto meno androide, infatti è munita di aperture a tempo e nel suo interno sono celate delle strane navette che se entrano in collisione con la tua astronave la fanno esplodere. Viaggiare all'interno di questa caverna è veramente molto difficile perché le sue dimensioni sono talvolta così ristrette che per urtarne le pareti basta un piccolo errore o una frazione millesimale di tempo nella manovra. Ma dovrete proseguire stoici se vorrete in un qualche modo riuscire a far rivedere la "luce del sole" al vostro equipaggio, anche lui ignaro della sorte che vi attende.

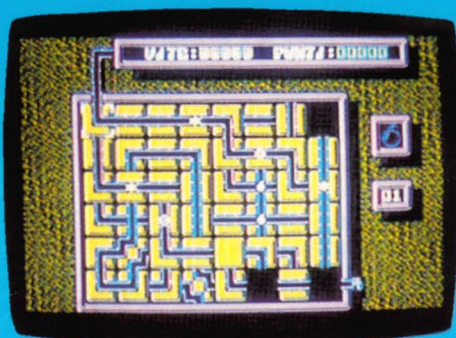
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	spara

BYE

Ai confini della galassia in una zona sperduta e desolata ha sede una base difensiva di importanza vitale per la sopravvivenza e l'esistenza stessa della Confederazione. Ma qualche cosa non ha funzionato e i terribili Argoliani sono riusciti ad introdursi nel campo difensivo prima e al suo interno dopo appopriandosi di tutti gli speciali mezzi che la stazione spaziale possiede. Tutto sembra perduto, ma ecco che il capitano Bye ha deciso di rischiare il tutto per tutto per non avere a che fare con una guerra che potrebbe durare anni se non secoli. A bordo del suo caccia è deciso a distruggere tutte le armi antiaeree e i caccia nemici e poi tutta la base, la cui perdita è poca cosa rispetto ai danni che potrebbe fare. Buona fortuna, amico!

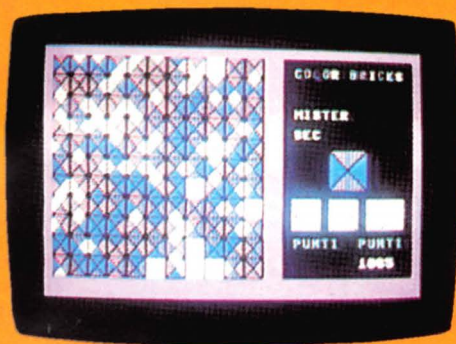
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FLUSH

Questa volta il vostro compito è quello di fare l'idraulico, sì avete proprio capito bene. Sullo schermo vi vengono proposti numerosi pezzi di tubi di varia forma che voi dovrete combinare tra loro per far arrivare l'acqua fino al rubinetto. Se per caso il circuito non fosse completo al raggiungimento dell'acqua, che comincia a scorrere non appena il gioco inizia, questa uscirebbe allagando tutto. Le tessere vanno mosse sullo schermo come nel gioco dei quindici, spostandole sulle caselle vuote. Se riuscirete a superare uno schema passerete a quello successivo, certamente più complicato del precedente. All'inizio della prova vi viene mostrato un esempio di come risolvere l'enigma che potrete cercare di tenere a mente, ma state tranquilli le soluzioni da trovare sono infinite e vincere non è impossibile.

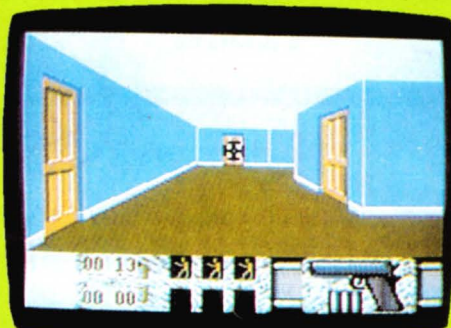
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

COLOR BRICKS

Appartiene alla categoria dei solitari il gioco che vi viene presentato questa volta. Su un tavolo di gioco diviso in rettangoli devono essere introdotte delle tessere suddivise a loro volta in quattro spicchi colorati. I colori delle facce delle tessere da introdurre devono combaciare con quelli preesistenti sulla tavola. Per meglio scegliere le posizioni avrai la possibilità di far ruotare le singole tessere, e solo per una volta per tessera, potrai anche scegliere di eliminarla. Il gioco all'inizio vi sembrerà molto difficile, ma vedrete che con il passare del tempo e con l'esperienza vi appassionerà sempre più, anche perché non vorrete che sia certo la vostra 'macchina' ad avere la meglio.

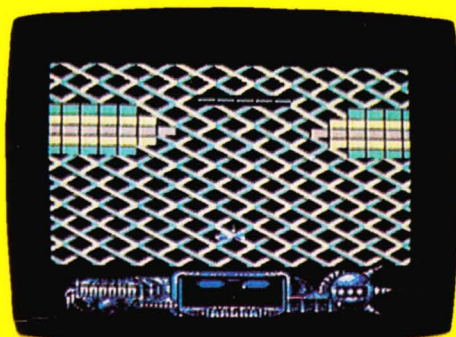
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

HOSTAGES

La casa nella quale dovrà essere accolto il Presidente è purtroppo stata invasa da una banda di malviventi che dovrai far sloggiare prima dell'arrivo di questo importante personaggio. Il tuo compito non è molto semplice, perché non sai infatti se i malviventi si trovano in ogni stanza o si sono barricati in una o due zone della villa. Per il colmo la villa è naturalmente di proporzioni gigantesche e dovresti avere un secolo per perquisirla tutta. Ma purtroppo questo è quanto dovrai fare se dovrai dare la tua parola che tutto è in ordine e il Presidente può insediarsi nell'edificio. Ogni volta che entri in una stanza dovrai essere pronto a sparare o altrimenti non sarà così facile giungere alla fine della tua missione. Anche i malviventi sono sulla difensiva e vorranno renderti pan per focaccia.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BING BANG

Demolire i muri può essere fatto in vari modi, ad esempio con la dinamite, oppure a colpi di piccone. Ma che ne pensate di usare delle sfere d'acciaio che distruggono i singoli mattoni uno ad uno rimbalzando verso l'oggetto che le ha lanciate? Questo è proprio quello che accade nel nostro gioco, non solo, ma dai mattoni distrutti cadono delle sorprese: delle letterine bonus che aumentano il tuo punteggio, delle nuove sfere che incrementano le tue possibilità di riuscire ad abbattere i due muri del primo schema e così, di schema in schema sempre nuove novità appassionanti. Ma attenti a ribattere sempre la sfera con la piattaforma mobile, o altrimenti dopo poco verrai eliminato.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

WRESTLING

Vi sentirete come Hulk Hogan cimentandovi in questa lotta in cui farete sfoggio di tutte le vostre conoscenze nel campo del Wrestling. Solo impegnandovi al massimo potrete atterrare ed immobilizzare il vostro avversario, C=64 o amico che sia! Studiate bene il vostro "nemico", avvicinatelo, premete lo sparo, scegliete la mossa con il joystick, lasciate lo sparo e preparatevi a guardare lo svolgimento dell'azione. Se volete avere qualche probabilità di successo dovete essere molto veloci e pronti a rispondere alle mosse del vostro avversario. Impegnatevi a fondo: la folla di bordo-ring è tutta dalla vostra parte!

JOYSTICK PORTA 1/2

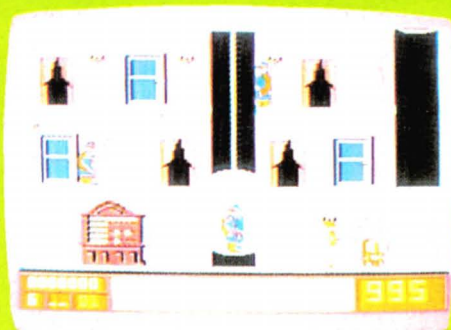
F1	1 o 2 giocatori
F3	inizio partita/fine partita
F5	musica
STOP	inserire/disinserire pausa

SWORDMEN

Una battaglia attraverso il tempo è lo scopo di questo gioco. Sviluppa la tua abilità nel gioco di spade e impara soprattutto dal tuo avversario le arti della difesa e dell'attacco, del calcolo del tempo o della posizione. L'energia è alla base del gioco. Quando arriverà per te il momento di morire? L'energia si consuma quando ricevi un colpo o quando perdi in un attacco. Perciò per vincere devi riuscire a combinare tra loro un abile attacco e una prudente difesa. Durante i successivi scontri potrai affinare la tua strategia che ti permetterà di raggiungere il tuo obiettivo. Ricorda che l'energia può essere ricostituita, ma ciò avviene lentamente, perciò tieni gli occhi aperti affinchè non raggiunga il livello di guardia.

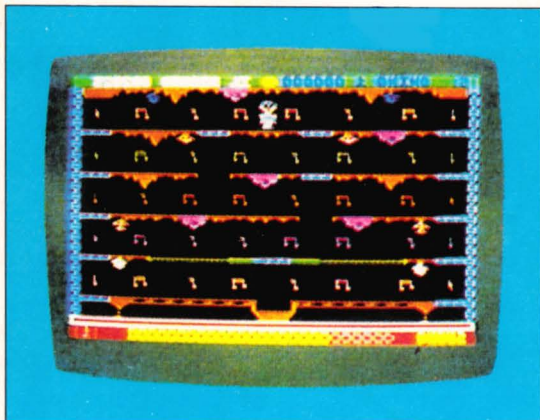
JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP pausa
CTRL/HOME fine gioco

AGENTE X

Nel grattaglielo di Snake, abilmente mascherato da albergo, è situata la base operativa della più pericolosa organizzazione criminale. Nel tentativo di raccogliere prove contro i malviventi il quartier generale della difesa civile ha già perso tutti i suoi migliori agenti. Il lavoro che ti viene proposto ti porterà nel pericoloso covo di gangster dove dovrai cercare ciò che altri agenti non sono riusciti a trovare. Per poter frugare nel covo dovrai reperire varie chiavi a volte fornite da strani personaggi dietro alcune delle porte. Ricordati che queste ultime si apriranno stando alla loro destra e che per i passaggi antincendio qualcuno dovrà aiutarti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

THE SKULL

Superando 12 schemi trova e distruggi il sacro teschio magico che controlla le forze del male e se ti è cara la pelle evita demoni, uccelli, insetti.

JOYSTICK PORTA 2

M	musica sì/no
FIRE	inizio gioco
SPAZIO	pausa

SING SONG

Accompagna il cantautore alla ricerca delle note perdute nella fabbrica di dischi stando attento a insetti e folletti che ti ostacoleranno.

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco
SPAZIO	pausa
F3	demo
F5	1/2 giocatori

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE

47

CBM 64

HIT PARADE

N° 47

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A — COUNTER

1 BOUNDS - 2 - BIG EAT
3 MILITONS - 4 GO!
5 RYTHM - 6 FLOORS
7 FIREFLY - 8 ANTI KILLING
9 BALL RIDER - 10 TENNIS
11 GRANDE CORSA - 12 ENTERPRISE
13 DELTA FORCE - 14 HALF PENNY
15 BOXING

LATO B

LATO B — COUNTER

16 OZONE - 17 SHIELD
18 RORIN
19 HONOUR - 20 INSIDE
21 BYE - 22 FLUSH
23 COLOR BRICKS - 24 HOSTAGES
25 BING BANG - 26 WRESTLING
27 SWORDMEN - 28 AGENTE X
29 THE SKULL - 30 SING SONG

QUESTA CASSETTA E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI